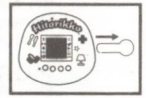
Hitorikko

El Juego De La Vida Virtual ™

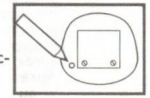
Hitorikko es tu pequeña mascota electrónica.Si lo cuidas crecerá, si lo abandonas morirá. Dale de comer, lávalo cuando le haga falta, edúcalo y repréndelo. Observa como va creciendo. Una vez que el juego ha empezado, tendrás que ocuparte bien de Hitorikko, o tanto tú como él tendréis problemas. Presta atención a sus llamadas, Hitorikko te lo dirá si tiene hambre, o enfermo.

¡Lee esto antes de empezar!

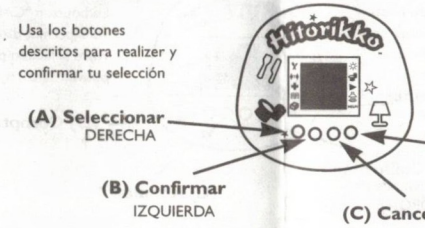
Para despertar a Hitorikko de su sueño hay que hacer tres cosas:



1. Primero, retira la etiqueta que protége las pilas (ver diagrama de la derecha)
This wakes your little friend from his deep sleep.
2. Segundo, aprieta al botón de inicio de la parte posterior con un objeto en punta, pero no cortante (bolígrafo o lápiz).
3. Tercero, introduce la hora correcta, para que Hitorikko pueda irse a dormir y levantarse en el momento apropiado. Para cambiar la hora usa el botón A de la izquierda para seleccionar las horas y el B del centro para los minutos, seguido del boton C para grabar la hora elegida.



Tu nuevo amigo aparaecerá en la pantalla, por ahora es un huevo/corazón en el que Hitorikko se prepara para nacer. Cuando salga, tendrás que ocuparte de que creza feliz y sano. Si cuidas bien de tu mascota, se convertirá en un amigo simpático y bien educado pero si no te ocupas de él, se volverá desagradable y feo, ¡tú decides!
Para cuidar de Hitorikko debes aprender diez funciones básicas que te permiten alimentar, mantener en forma, sano y feliz a tu mascota.



Usa los botones descritos para realizer y confirmar tu selección

(A) Seleccionar DERECHA

(B) Confirmar IZQUIERDA

El botón C te permite corregir una elección equivocada.

(D) Status

(C) Cancelar

COMER

Cuando tu mascota nazca, te avisará de que tiene emitiendo un pitido. Pára darle de comer: Aprieta el botón. A hasta que aparezca el símbolo de COMER; aprieta el botón B para confirmar. Elige a continuación entre un aperitivo o una comida con el botón A y confirma con el B.

HIGIENE

En el mundo virtual también ocurren accidentes, y tendrás que limpiar cuando Hitorikko se haya ensuciado, utilizando el símbolo de HIGIENE. Selecciona el icono el botón A y aprieta el botón B para confirmar.

LECTURA

Para relajar a tu mascota elige el simbolo LECTURA y confirma con el botón B.

RADIADOR

Tu pequeña mascota se puede coger un resfriado si no le mantienes calentito. Selecciona el simbo del RADIADOR con el botón A y confirma con el B, elige ahora encender o apagar (ON/OFF) y confirma con el botón B.

PRIMEROS AUXILOS

Si tu mascota se pone mala por falta de comida o atenciones, tendrás que lievaria al médico, para que se ponga buena. Aprieta el botón A hasta seleccionar el icono de PRIMEROS AUXILOS, confirma tu elección con el botón B y tu pequeño amigo se sentirá mejor. En ocasiones tendrás que repetir esta función un par de veces para curar a Hitorikko si está muy enfermo.

JUEGO 1

Mantén entretenido a tu amigo con un simple juego de advinar. Tu mascota se pondrá a dar vueltas y tú tienes que advinar usando los botones A y B en qué lado va a detenerse. Le harás muy feliz si adivinas. para terminar, aprieta el botón C.

JUEGO 2

Para jugar a los dados, aprieta B para tirar el dado, seguido de A si esperas que salga 1-3 o B si crees que el dado parará en 4-6. Mira cómo se alegra tu mascota cuando ganas. Para terminar, aprieta el botón C.

ENCENDER/APAGAR LUCES

Tendrás que apagar las luces cuando Hitorikko se va a dormir y encenderlas cuando se levanta. Selecciona el icono LUCES con el botón A y confirma con el B, elige con el botón A ENCENDER O APAGAR y confirma con el B.

CONTINUAR

Cuando veas este símbolo en la pantalla significa que Hitorikko está comiendo.

AYUDA

Cuando tu mascota te muestra este icono es porque necesita atención. Decide si tienes que darle de comer o llevarle al medico, y una vez lo hagas el icono desaparecerá, lo que significa que tu mascota está bien.

SITUACION

Cuando quieras comprobar el estado de ánimo y de salud de tu mascota, aprieta el botón D para ir viendo las distintas pantallas de situación. A medida que Hitorikko va progresando, si cuidas bien de él, las barras de situación se irán llenando, en negro; si están vacías tendrás que plantearte una nueva estrategia antes de que sea demasiado tarde.

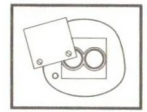
MUERTE

Cuidar a una mascota es un trabaio responsable y no siempre fácil; y a pesar de tus esfuerzos, a veces ocurrirá lo inevitable y tu pequeño amigo no sobrevivirá. No te preocupes, aprieta el botón de inicio de la parte posterior para empezar un nuevo juego, corrige la hora y en pocos segundos aparecerá otra mascota a punto de nacer para que puedas intentarlo de nuevo. La vida de Hitorikko es distinta cada vez que inicias el juego, así que quizá esta vez tendrás más suorte. Tras una vida larga y feliz, tu mascota tendrá una muerta natural e irá al cielo convertido en ángel.

Nota: Se recomienda cambiar las pilas al comienzo de cada nuevo ciclo, observa las instrucciones.

Asegúrate de que un adulto cambia las pilas.

Para cambiar las pilas: Retira los tornillos que sujetan la tapa en la parte posterior. Fijate en la posición de los polos positivo/negativo de las pilas antes de sacarlas. Introduce las pilas nuevas y coloca la tapa asegurándola de nuevo con los tornillos. Aprieta el botón de inicio para empezar un nuevo ciclo. Deposita las pilas usadas en contenedores apropiados,nunca en la basura.



¡CUIDADO! NO CONVIENE A NIÑOS MENORES DE 36 MESES A CAUSA DE LAS PEQUEÑAS PARTES.
• NO UTILIZAR PILAS RECARGABLES CON ESTE JUGUETE.
• NO MEZCLAR VIEJAS Y NUEVAS PILAS O PILAS DE DIFERENTE TIPO.
• ASEGURARSE DE PONER LAS PILAS EN LA CORRECTA POLARIDAD.
• CAMBIAR LAS PILAS USADAS INMEDIATAMENTE.
• NO CORTOCIRCUITAR EL SUMINISTRO DE ELECTRICIDAD.